

⑨ 日本国特許庁(JP)

⑩ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報(A)

昭61-172572

⑪ Int.Cl.⁴

A 63 F 7/02

識別記号

1 1 2

庁内整理番号

6777-2C

⑬ 公開 昭和61年(1986)8月4日

審査請求 未請求 発明の数 1 (全5頁)

⑭ 発明の名称 パチンコ機

⑮ 特 願 昭60-13040

⑯ 出 願 昭60(1985)1月26日

⑰ 発 明 者 福 島 征 一 郎 名古屋市千種区今池2丁目1番27号 株式会社三洋物産内

⑱ 出 願 人 株式会社 三洋物産 名古屋市千種区今池2丁目1番27号

⑲ 代 理 人 弁理士 松浦 喜多男

明 細 書

1. 発明の名称 パチンコ機

2. 特許請求の範囲

所定の入賞玉受口器への玉流入を検知するセンサーと、

前記センサーの玉検知に伴って作動し、数種の表示態様を有する複数個の表示器の、その表示態様を順次変換して表示する可変表示手段と、

前記表示手段の停止状態の表示態様に関係づけられた時間で、所定の入賞玉受口器を開放する制御手段とを備えてなるパチンコ機において、

遊戯者による遊戯操作の有無を検知する判定スイッチと、

前記判定スイッチによって検知される、遊戯操作の無い状態で作動し、可変表示手段の駆動と、その停止と、所定の入賞玉受口器の開放とを、順次繰り返すデモンストレーション実行手段とを備えたことを特徴とするパチンコ機

3. 発明の詳細な説明

<産業上の利用分野>

本発明は、いわゆる電役物といわれ、所定の入賞玉受口器へ玉が流入すると、可変表示手段により、例えば「0」～「9」までの数値の表示態様を有する複数個の表示器が順次変換して表示され、前記表示手段の停止状態の表示態様に関係づけられた時間で所定の入賞玉受口器を開放するようにしたパチンコ機に関する。

<従来技術>

この種のパチンコ機は、所定の入賞玉受口器への玉流入を検知するセンサーと、前記センサーの玉検知に伴って作動し、数種の表示態様を有する複数個の表示器の、その表示態様を順次変換して表示する可変表示手段と、前記表示手段の停止状態の表示態様に関係づけられた時間で所定の入賞玉受口器を開放する制御手段とを備えてなるものであって、特公昭57-44340号、特開昭59-200674号等の開示され、公知である。

<発明が解決しようとする問題点>

本発明は、前記基本構成において、遊戯をしていない場合に、遊戯板面において、デモンスト

レーションを行ない、視覚的に、パチンコ機の機能を表すようにすることを目的とするものである。

<問題点を解決するための手段>

本発明は、前記構成のパチンコ機において、

遊戯者による遊戯操作の有無を検知する判定スイッチと、

前記判定スイッチによって検知される、遊戯操作の無い状態で作動し、可変表示手段の駆動と、その停止と、所定の入賞玉受口器の開放とを、順次繰り返すデモンストレーション実行手段とを備えてなるものである。

<実施例>

添付図面について本発明の一実施例を説明する。

第1図は、パチンコ機1の正面図であって、その遊戯板面2の中央部には、三個の7セグメントLED表示器3a、3b、3cが設けられており、その両側及び下部には、GOチャッカー（入賞玉受口器）4が配設されている。また中央下部

入賞玉受口器5に入賞した玉を検出する。また球検出センサー16は、前記GOチャッカー4に連通する玉通路に設けられ、その入賞玉を検出する。

また前記中央処理装置CPUには、クロック信号を送るクロック回路18と、前記クロック回路18からのパルス信号に基いてリセット信号を送るリセット回路19が入力部として接続されている。

前記中央処理装置CPUは、前記各球検出センサー15、16、タッチスイッチ17、クロック回路18、リセット回路19からの入力信号を演算処理し、RAM及びROMに記憶されたプログラムを実行する。前記ROMには制御プログラムが記憶され、またRAMは、データ記憶領域とからなる。

次に、中央処理装置CPUの出力側には、表示駆動回路（可変表示手段）22と、スピーカー駆動回路23と、ソレノイド駆動回路24とが夫々接続されている。

には前後開閉式の入賞玉受口器5が配設され、その開閉制御をソレノイド6により施すようにしている。さらにまたパチンコ機1の機枠8の下部には、玉受皿9と、玉発射用の回転式操作ハンドル10と、さらに押釦スイッチ11が設けられている。

前記LED表示器3a、3b、3c、入賞玉受口器5の駆動制御装置はパチンコ機1に内蔵され、その概略構成を第2図のブロック図について説明する。

図中、中央処理装置CPUには、情報検出回路14が接続している。前記情報検出回路14は、その入力装置として球検出センサー15、16及び押釦スイッチ11と、さらに、操作ハンドル10に設けられて、遊戯者による遊戯操作の有無を検知するタッチスイッチ（判定スイッチ）17とが接続されており、各センサーからの入力信号をノイズ除去及び波形整形を施し前記中央処理装置CPUに送る。ここで球検出センサー15は、入賞玉受口器5に連通する玉通路に設けられて、該

前記表示駆動回路22は、中央処理装置CPUからの表示制御信号に基いて7セグメントLED表示器3a、3b、3cを駆動制御する。スピーカー駆動回路23は、同じく音制御信号に基き、パチンコ機1裏面に設けられたスピーカー26を鳴らす。またソレノイド駆動回路24は、励磁制御信号に基き、入賞玉受口器5のソレノイド6を駆動制御する。

前記制御装置において、その作動の概略を説明すると、操作ハンドル10の操作により遊戯板面2に打球が送り込まれ、GOチャッカー4に入賞すると、その入賞球を球検出センサー16が検知し、情報検出回路14を介して中央処理装置CPUに信号入力となされる。すると、ROMの動作プログラムに基いて、表示駆動回路22によりLED表示器3a、3b、3cは、夫々「0」～「9」までの数値を順次循環表示する。次に、遊戯者による押釦スイッチ11の押圧で、循環駆動が停止し、前記LED表示器3a、3b、3c

は、夫々各別の数値を静止表示する。尚、前記押知スイッチ11の押圧操作がない場合でも、所定時間経過後には、前記循環駆動が停止し、LED表示器3a, 3b, 3cの数値表示がなされる。この静止表示がなされると、その表示内容に関係して、ソレノイド駆動回路24が所定時間駆動し、入賞玉受口器5が開く。

前記表示内容と、前記駆動時間の関係の一例を示すと、「0・0・0」、「2・2・2」、「4・4・4」、「8・8・8」が表示されると、前記ソレノイド駆動回路24は5秒間駆動し、当該時間入賞玉受口器5が開く。同じく、頭から二個のLED表示器3a, 3bが「7・7」を表示したときには5秒間、またLED表示器3a, 3bが「1・1」、「3・3」、「5・5」、「9・9」のときには1秒間開く。さらにまた、「1・1・1」、「3・3・3」、「5・5・5」、「7・7・7」、「9・9・9」が表示がされると、いわゆる「フィーバー」状態となり30秒間開き、かつ入賞玉受口器5に入賞する毎に、所定回

と、入賞玉受口器5の開放時間の関係を明示するインストラクションを実行するもの

ロ)「フィーバー」状態と通常の乱数表を用いたものを交互に表示し、その内容に伴い入賞玉受口器5を開放するもの。

ハ)「フィーバー」状態又は、通常の乱数表を用いたもののみを表示し、その内容に伴い入賞玉受口器5を開放するもの。

等種々の実行態様があり得る。

第3図は、前記イ)を実行するためのフローチャートの一例を示す。

すなわち、前記タッチスイッチ17のオンによりスタートし、ステップ①で、指数Nを1に設定し、ステップ②で遊戯板面2のLED表示器3a, 3b, 3cを所定時間循環駆動させるためのタイマーT1をオンとし、さらにステップ③で、LED表示器3a, 3b, 3cを駆動する。前記タイマーT1のタイムアップ信号により、ステップ④に移行し、指数Nを判別し、N=1の場合には、LED表示器3a, 3b, 3cに「7・7・

開放時間が更新される。前記入賞玉受口器5への入賞球は球検出センサー15により検知され、その検知毎に情報検出回路14を介して中央処理装置CPUに信号入力される。

その他、前記スピーカー26は、前記入賞の態様に対応して、所定の作動がなされ、例えば前記LED表示器3a, 3b, 3cの循環駆動時に音声が発生する。

ここまでの構成は、タッチスイッチ17の関係を除き、公知である。

次に本発明の要部について説明する。

前記ROMには、前記タッチスイッチ17により、遊戯者による遊戯操作のいない場合にのみ実行するデモンストレーションプログラムが書き込まれている。

ここでタッチスイッチ17は、遊戯者が操作ハンドル10を触手している場合には、オフとなり、開放するとオンとなるものである。

前記デモンストレーションの態様は、

イ) LED表示器3a, 3b, 3cの表示内容

7」を表示し、前記ソレノイド6の駆動時間を設定するタイマーT2を30秒に設定し、かつソレノイド6を駆動して入賞玉受口器5を開放する。当該時間消化後、タイマーT2のタイムアップ信号に基づきステップ④でソレノイド6が駆動解除する。この後ステップ④で指数Nに1を加えて後、ステップ②に戻る。さらにステップ④で選択的に分岐して、次のルーチンに移行し、「2・2・2」の表示と、該表示に伴う入賞玉受口器5の5秒間の開放がなされる。このように、前記指数Nの1加算に伴い、その循環毎に次のルーチンに移行して、順次当り表示がなされ、一巡すると再びステップ④に移行する。

前記の態様は一例であって、その他、遊戯板面2上には種々のデモンストレーションの態様を生じさせることができる。

尚、タッチスイッチ17により遊戯者による遊戯操作の無い場合にのみ、前記デモンストレーションが実行されるが、前記入賞玉受口器5の開放に伴うから、確実に、前記デモンストレーション

ン中に入賞玉受口器5に打玉が入らないように次の構成を施すことが好ましい。

a) タッチスイッチ17のオン作動と同時に、発射レール基端位置に打球を供給する供給孔を遮断する。尚、前記供給孔には、打止めと同時に前記孔を遮蔽する開閉装置が設けられているから、供給孔の遮断は、既存手段を利用して容易に施すことができる。

b) 操作ハンドル10を離すと同時に、デモンストレーションが作動すると、まだ遊戯版面2を転球している打球が、デモンストレーションの実行により開放した入賞玉受口器5に入る恐れがある。このため、タイマーをステップ①の前に介装して、前記タッチスイッチ17がオン作動して、一定時間経過後にのみデモンストレーションを実行するようにする。

その他、前記デモンストレーション中は、遊戯場内の騒音を増大しないように、スピーカー26の作動を停止するのが好ましい。

<発明の効果>

本発明は、上述のように、遊戯をしていない間に、遊戯版面2にLED表示器3a、3b、3cと、入賞玉受口器5とを駆動してデモンストレーションを行なうようにしたから、パチンコ機1の作動を遊戯者に視覚的に知得させることができ、遊戯操作への興味を刺激することができて、この種パチンコ機の顧客吸引力を高め得る等の優れた効果がある。

4. 図面の簡単な説明

添付図面は本発明の実施例を示し第1図はパチンコ機1の正面図、第2図はブロック図、第3図はフローチャート図である。

1; パチンコ機

3a、3b、3c; LED表示器

4; G Oチャッカー

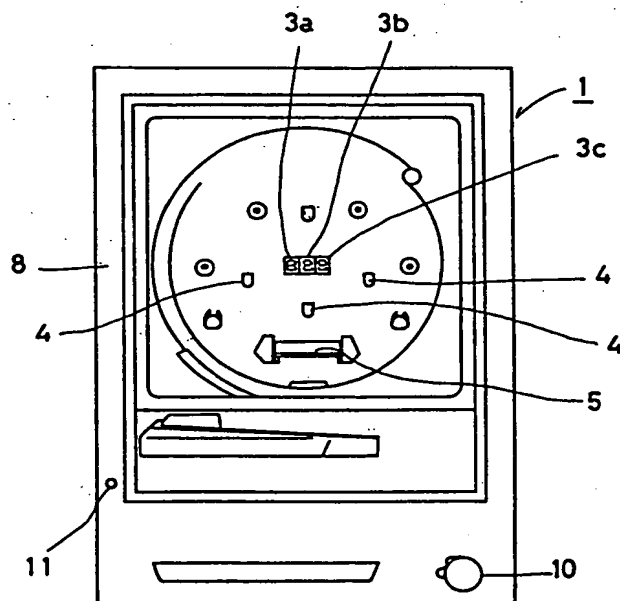
5; 入賞玉受口器

6; ソレノイド

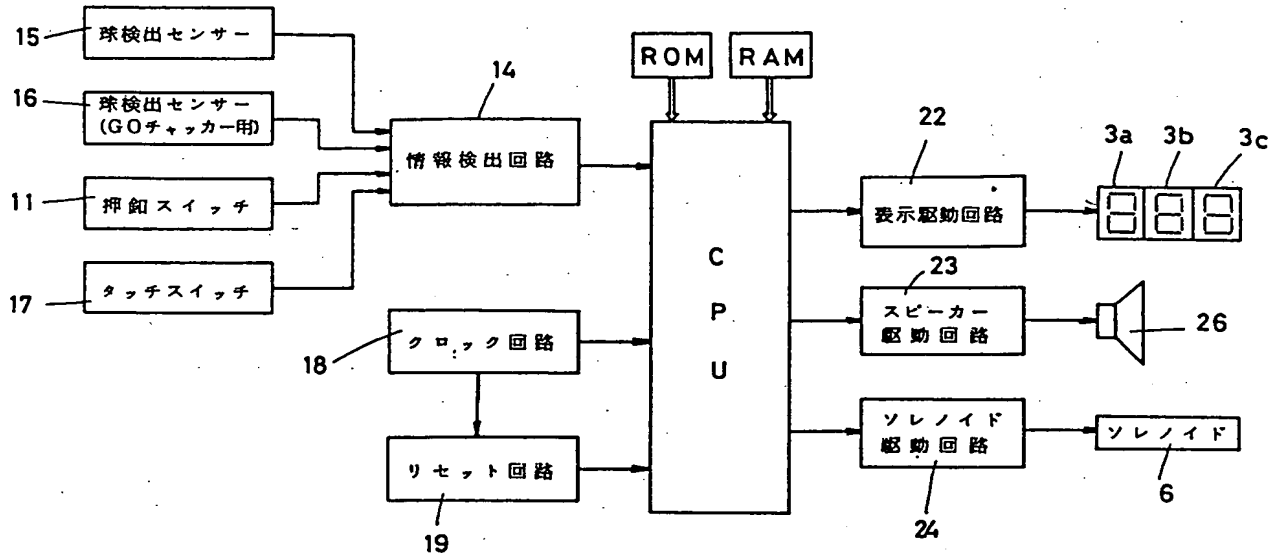
17; タッチスイッチ(判定スイッチ)

22; 表示駆動回路(可変表示手段)

第1図



第 2 図



第 3 図

